LIM E DIDATTICA.
Per un orizzonte di senso

Corso di formazione docenti

"**Lim in classe**"

Palermo

8 settembre 2011

a cura di Loredana Pecoraro

Perché l'introduzione delle ICT nella classe?

PRIMA DI INIZIARE IL CORSO DI FORMAZIONE OCCORRE:

✓illustrare il quadro teorico di riferimento e le riflessioni in atto (epistemologia e sociologia della conoscenza), presupposto per l'uso delle ICT nella didattica;

✓ riflettere su come l'uso, nella didattica, delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (ICT), possa influire sul processo di insegnamento-apprendimento;

✓riflettere sui profondi cambiamenti che l'uso dell'ICT richiede nella programmazione curricolare e nell'organizzazione didattica;

✓avere la consapevolezza dei possibili usi dell'ICT nella didattica.

Cornice culturale

…da una società stabile ad una in continuo cambiamento

incertezza

mutevolezza

pluralismo

- Vecchie forme di analfabetizzazione
- Analfabetizzazione di ritorno
- Inadeguatezza culturale
- Penalizzazione nell’accesso delle TIC

ambivalenza

dalle Indicazioni per il curricolo della scuola dell'infanzia e del primo ciclo d’istruzione

Cambiamento

…nel contesto

- Porre nuovi problemi
- Escogitare nuove strategie
- Prevedere incognite
- Rispondere a nuove sfide

METTERSI IN GIOCO:

•Più rischi

•Più possibilità

RIFLESSIONE:
il cambiamento riguarda …

- la società
- Il bambino
- Il modo di apprendere

… e il modo di insegnare?

Esiste una “disconnessione” tra scuola e nuove generazioni

I digital native

(M. Prensky)

http://www.youtube.com/watch?v=aEFKfXiCbLw

http://www.youtube.com/watch?v=nkpulteM_5A

Il gap generazionale è **sostanziale**: riguarda i processi di pensiero e di elaborazione delle informazioni

Da Socrate a Google

Come si apprende nel nuovo millennio

Atti del seminario del 27 e 28 febbraio 2009

Da subito, comunque, bisognerebbe prendere atto delle trasformazioni in corso nei modi di apprendere e adottare una serie di strategie. Ecco le nove regole fondamentali suggerite da **Marc Prensky** un guru dell'apprendimento digitale, **colui che ha per primo ha coniato la famosa distinzione fra *nativi digitali* e *immigranti digitali***:

1) Impegnatevi a eliminare la noia dalla vostra scuola. Chiedete agli studenti quali insegnanti e quali lezioni li annoiano e perché. Indagate e fate qualcosa.

2) Annunciate che d'ora in avanti gli studenti avranno voce nel definire le politiche della scuola riguardo all'uso della tecnologia.

3) Riunite assemblee con studenti, insegnanti, genitori ed esperti di tecnologia, per definire gli orientamenti su questioni come i siti web e l'uso dei telefoni cellulari

4) Parlate ogni giorno per almeno mezz'ora con qualche studente del suo apprendimento . Se pensate di non avere questo tempo dovete rivedere le vostre priorità.

5) Portate avanti il nuovo modello di "autoapprendimento assistito". Togliete di mezzo le lezioni e il lavoro assillante.

6) Chiedete agli insegnanti che fanno uso dell' apprendimento attivo di condividere le loro pratiche con i colleghi.

7) Promuovete l'uso di "*un computer per ogni studente*"

8) Offrite insegnamenti di robotica, cooperazione a distanza, scienza d'avanguardia

9) Tenete aperto il laboratorio informatico fino a tardi e nei week-end, soprattutto nei luoghi con limitato accesso alla tecnologia.

Nuova professionalità docente

- riconoscere le potenzialità delle nuove tecnologie
- trovare nuovi canali di comunicazione e utilizzare una pluralità di linguaggi
- assumere l'atteggiamento di sfida e di ricerca
- aprire problemi
- cercare soluzioni molteplici e creative

Nuova professionalità docente

EDUCARE ALLA COMPLESSITÀ

RIPENSAMENTO DI TUTTO IL SISTEMA

1. Nuove strategie formative
2. Nuovi modelli didattici

PER ORIENTARE ALLA RICERCA DI SENSO

GLI ESITI DEGLI ALUNNI DIPENDONO ANCHE DALLE MODALITÀ DI LAVORO DEGLI INSEGNANTI E DAI SERVIZI DI SUPPORTO ALLO STUDIO CHE L'ISTITUZIONE È IN GRADO DI PREDISPORRE

Mi scusi, ma per andare dove dobbiamo andare, per dove dobbiamo andare?

UNESCO QUADRO DI RIFERIMENTO DELLE COMPETENZE PER I DOCENTI SULLE TIC

(TECNOLOGIE DELL'INFORMAZIONE E DELLA COMUNICAZIONE)

Indicazioni per il curricolo

alla scuola del nuovo scenario spetta il compito di

- offrire agli studenti occasioni di apprendimento dei saperi e dei linguaggi culturali di base;
- far sì che gli studenti acquisiscano gli strumenti di pensiero necessari per apprendere a selezionare le informazioni;
- promuovere negli studenti la capacità di elaborare metodi e categorie che siano in grado di fare da bussola negli itinerari personali;
- favorire l'autonomia di pensiero degli studenti, orientando la propria didattica alla costruzione di saperi a partire da concreti bisogni formativi."

Competenze chiave di cittadinanza

da acquisire al termine dell'istruzione obbligatoria

- **Imparare ad imparare**
- **Progettare**
- **Comunicare**

  comprendere messaggi di genere diverso (quotidiano, letterario, tecnico, scientifico)e di complessità diversa, trasmessi utilizzando linguaggi diversi (verbale,matematico, scientifico, simbolico, ecc.) mediante diversi supporti (cartacei,informatici e multimediali)

  rappresentare eventi, fenomeni, principi, concetti, norme, procedure, atteggiamenti, stati d'animo, emozioni, ecc. utilizzando linguaggi diversi (verbale, matematico, scientifico, simbolico, ecc.) e diverse conoscenze disciplinari, mediante diversi supporti (cartacei, informatici e multimediali)
- **Collaborare e partecipare**
- **Agire in modo autonomo e responsabile**
- **Risolvere problemi**
- **Acquisire ed interpretare l'informazione**: acquisire ed interpretare criticamente l'informazione ricevuta nei diversi ambiti ed attraverso diversi strumenti comunicativi, valutandone l'attendibilità e l'utilità, distinguendo fatti e opinioni.

D.M. 139 del 22 Agosto 2007, Allegato 2

Competenze chiave

per l'apprendimento permanente
indicate dalle Raccomandazioni del Parlamento europeo e del Consiglio

del 18 dicembre 2006

Il quadro di riferimento delinea otto competenze chiave:

1. comunicazione nella madrelingua;
2. comunicazione nelle lingue straniere;
3. competenza matematica e competenze di base in scienza e tecnologia;
4. competenza digitale;
5. imparare a imparare;
6. competenze sociali e civiche;
7. spirito di iniziativa e imprenditorialità; e
8. consapevolezza ed espressione culturale.

D.M. 139 del 22 Agosto 2007, Allegato

4. Competenza digitale

Definizione:

la competenza digitale consiste nel saper utilizzare con dimestichezza e spirito critico le tecnologie della società dell'informazione (TSI) per il lavoro, il tempo libero e la comunicazione. Essa è supportata da abilità di base nelle TIC: l'uso del computer per reperire, valutare, conservare, produrre, presentare e scambiare informazioni nonché per comunicare e partecipare a reti collaborative tramite Internet.

Conoscenze, abilità e attitudini essenziali legate a tale competenza

La competenza digitale presuppone una solida consapevolezza e conoscenza della natura, del ruolo e delle opportunità delle TSI nel quotidiano: nella vita privata e sociale come anche al lavoro. In ciò rientrano le principali applicazioni informatiche come trattamento di testi, fogli elettronici, banche dati, memorizzazione e gestione delle informazioni oltre a una consapevolezza delle

Gli assi culturali

- L’asse dei linguaggi
- L’asse matematico
- L’Asse scientifico- tecnologico
- L’asse storico- sociale

Gli assi culturali

- **L’asse dei linguaggi:**
  - Padronanza della lingua italiana
  - Utilizzare una lingua straniera
  - Utilizzare gli strumenti per la fruizione consapevole del patrimonio artistico e letterario
  - Utilizzare e produrre testi multimediali

La competenza digitale, contenuta nell’asse dei linguaggi, è comune a tutti gli assi, sia per favorire l’accesso ai saperi sia per rafforzare le potenzialità espressive individuali

LA SCUOLA ACCOMPAGNA L'ALUNNO NELLO:

- Elaborare il senso della propria esperienza
- Promuovere la cittadinanza attiva
- Acquisire gli alfabeti di base della cultura

EDUCARE -ISTRUENDO

Finalità

"promozione del pieno sviluppo della persona"

Cittadinanza e Costituzione

4 marzo 2009

ICT E DIDATTICA

La tecnologia come metodologia didattica non implica in sé un cambiamento necessariamente migliorativo, al contrario sono le modalità ed i contesti d'uso a determinarne la valenza. "Educare con i media significa mettere in grado di impiegare i media a scopo di apprendimento" (Calvani, 2001).

Gli ambienti di apprendimento

La “didattica” concerne il complesso di interventi volti a progettare, allestire, gestire, valutare “ambienti di apprendimento”, cioè speciali contesti ritenuti atti a favorire particolari processi acquisitivi in soggetti inesperti, risultanti da un'idonea integrazione di artefatti culturali, normativi, tecnologici e di specifiche azioni umane
(Calvani)

Calvani

Ogni concezione didattica si richiama, anche in forma implicita, a particolari teorie della conoscenza ed a più generali assunzioni valoriali. Solo una concezione ingenua vede le tecnologie come appendici neutre, statiche, povere di significatività teorica e culturale. Calate nei diversi contesti socio-culturali, esse si coniugano ed amplificano determinati assunti teorici, atteggiamenti, orientamenti del pensiero e della cultura.

Fra i tre livelli,

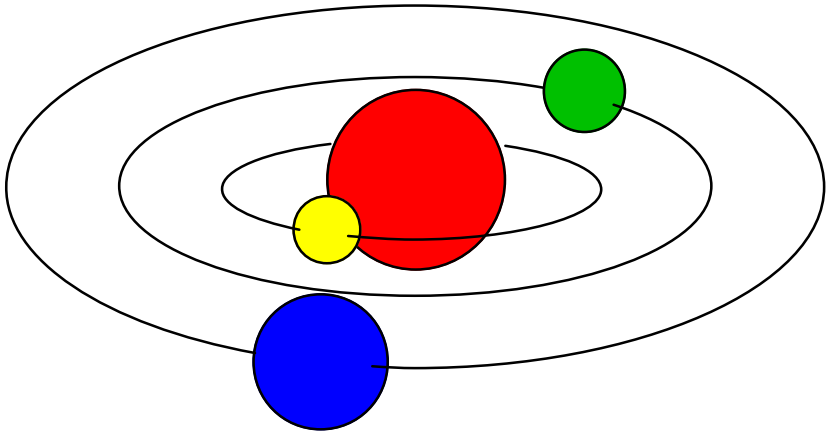
teorico-epistemico,

didattico-progettuale

tecnologico,

si generano dinamiche

di vario tipo.



Centralità dell'apprendere più che dell'insegnare.

Sapere
come "trasmissione",
come "elaborazione di informazione"
o come "costruzione attiva di significati"?

Esso ha un carattere prevalentemente
individuale o negoziale,
astratto o concreto-contestualizzato,
indivisibile o scomponibile,
univoco o multidimensionale?

Costruttivismo

La conoscenza è prodotto di una costruzione attiva del soggetto

- ha carattere "situato", ancorato nel contesto concreto
- si svolge attraverso particolari forme di collaborazione e negoziazione sociale

(Jonassen, 1994)

In primo piano viene posta la “costruzione del significato” sottolineando il carattere:

- attivo
- polisemico
- non predeterminabile.

Il costruttivismo è pervaso da una esigenza di “rifiuto” verso:

• una figura di insegnante come fornitore di informazioni
• il distacco della scuola dalla vita
• il carattere “inerte” della conoscenza che gli alunni dovrebbero acquisire.

Gli ambienti di apprendimento di taglio costruttivistico sono orientati a:

- dare enfasi alla costruzione della conoscenza e non alla sua riproduzione
- evitare eccessive semplificazioni rappresentando la naturale complessità del mondo reale
- presentare compiti autentici (contestualizzare piuttosto che astrarre)
- offrire ambienti di apprendimento assunti dal mondo reale, basati su casi, piuttosto che su sequenze istruttive predeterminate

(2) Gli ambienti di apprendimento di taglio costruttivistico sono orientati a:

- offrire rappresentazioni multiple della realtà
- alimentare pratiche riflessive
- permettere costruzioni di conoscenze dipendenti dal contesto e dal contenuto
- favorire la costruzione cooperativa della conoscenza, attraverso la negoziazione sociale.

Dai principi del costruttivismo derivano vari modelli didattici. I più noti sono:

Community of learners (Brown, 1996; Ligorio, 1994)

Apprendistato cognitivo (Collins e Holum, 1991; Collins, Brown e Newman, 1995)

Progetto teorie per l'apprendimento basate su tecnologie ipertestuali (CognitiveFlexibility theory - Spiro, 1995)

Ambienti di apprendimento intenzionale sostenuto al computer.

La LIM
Lavagna Interattiva Multimediale

APRE LA CLASSE AL DIGITALE

che diventa

- ***ambiente di apprendimento*** e di formazione in cui tutti possono interagire con quanto avviene sullo schermo.

Lim

Una delle "proprietà" della LIM è quella di *allinearsi* al linguaggio, delle immagini, dei filmati, della fruizione interattiva, cui le nuove generazioni e i loro stili d’apprendimento sono ormai abituate.

La lavagna interattiva può essere impiegata in aula per:

- LEZIONI DI TIPO INTERATTIVO/DIMOSTRATIVO, COOPERATIVO, COSTRUTTIVO;
- LEZIONE FRONTALE
- CONDURRE DUNQUE ATTIVITÀ COLLABORATIVE E LABORATORIALI
- SVOLGERE LE INTERROGAZIONI
- LA NAVIGAZIONE E RICERCA SU WEB
- PER PRESENTARE IN MODO INNOVATIVO STUDI ED ELABORATI REALIZZATI DAGLI STUDENTI.

GRAZIE PER LA

CORTESE

ATTENZIONE